

PROGRAMME DE FORMATION

AI PRODUCT BUILDER

Concevez et déployez votre première application avec l'IA, en 5 jours, sans savoir coder

INFORMATIONS GÉNÉRALES

- **Intitulé** : AI Product Builder – Niveau Débutant
- **Durée / Modalité** : 35 h (5 jours – 7 h par jour) – Présentiel
- **Public cible** : dirigeants, salariés, demandeurs d'emploi, indépendants, personnes en reconversion
- **Horaire** : 9h00 -12h30 13h30 - 17h00
- **Prérequis** : Aucun prérequis technique
- **Capacité** : 15 à 30 participants par session (groupes collaboratifs, pouvant être issus d'entreprises différentes)
- **Certification** : Attestation de formation et de compétences
- **Prix** : 1490 € — TVA non applicable, art. 261-4-4° du CGI
- **Délais d'accès** : inscription à finaliser au plus tard 24h avant le début de la session (délai spécifique en cas de financement par un tiers).

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

À l'issue de la formation, les participants seront capables de :

- Ressentir et pratiquer le vibe coding : décrire en langage clair, laisser l'agent construire, lancer et corriger
- Installer et piloter un atelier de développement assisté par IA (VS Code + Claude Code)
- Construire un site et une application interactive à partir d'une idée simple
- Connecter des API externes à une application (cartographie, e-mail, météo, agenda...)
- Rédiger un cahier des charges fonctionnel et documenter une application
- Construire et présenter un pitch deck clair
- Connecter une base de données pour rendre une application persistante
- Appliquer les principes de base du RGPD et fiabiliser une application face aux cas limites
- Déployer une application en ligne et en démontrer l'utilisation



PROGRAMME DÉTAILLÉ PAR JOUR

Jour	Objectifs pédagogiques	Contenus / Compétences visées
Jour 1 - Construire sa première app	Ressentir le vibe coding et construire, dès le premier jour, un site avec une appli interactive et une première API.	Découvrir la différence entre discuter avec un assistant et diriger un agent qui construit, installer et lancer son atelier (VS Code + Claude Code), construire le site de son événement (thème libre), transformer une page figée en appli qui réagit, brancher une première API — la carte du lieu, embarquée dans la page — puis diriger et vérifier le résultat sans écrire le code soi-même.
Jour 2 - Formaliser un projet présentable	Prendre du recul sur ce qui a été construit : décrire, documenter et pitcher son application.	Décrire factuellement les fonctionnalités déjà présentes, rédiger un cahier des charges fonctionnel (objectif, utilisateurs, parcours, périmètre), documenter l'application pour qu'une autre personne puisse la reprendre, construire puis affûter un pitch deck court et clair, puis s'entraîner à présenter son projet entre pairs et recueillir des questions.

Jour	Objectifs pédagogiques	Contenus / Compétences visées
Jour 3 - Donner une mémoire à l'app	Connecter une base de données pour enregistrer et afficher durablement les inscriptions.	Comprendre à quoi sert une base de données et ce qu'elle change, brancher une base de données à l'application, enregistrer une inscription depuis le formulaire « Je viens », afficher une liste d'inscrits qui persiste après rechargement, diagnostiquer et corriger un problème dans le flux des données, puis fiabiliser les données sans ajouter de nouvelle fonctionnalité.
Jour 4 - Protéger les données des inscrits	Rendre l'application fiable et conforme aux bases du RGPD avant sa mise en ligne.	Identifier les données personnelles réellement collectées, appliquer les principes du RGPD (minimiser, informer, permettre la suppression), rendre l'application robuste face aux cas limites (champs vides, doublons, saisies invalides), diagnostiquer et corriger un cas qui fait planter l'application, puis vérifier qu'aucune information sensible ne fuit avant la mise en ligne.
Jour 5 - Déployer et donner un super-pouvoir	Mettre l'application en ligne, lui ajouter une seconde API, et en montrer l'utilisation.	Comprendre la différence entre une app locale et une app en ligne, déployer l'application et obtenir un lien public, repérer et corriger l'écart entre la version locale et la version en ligne, brancher une seconde API (e-mail, météo, agenda...) et gérer sa clé secrète en sécurité, puis montrer l'utilisation de son application entre pairs et préparer sa version suivante (v2).



COMPÉTENCES VISÉES

- Vibe coding et pilotage d'un agent de développement IA
- Conception d'un site et d'une application interactive
- Connexion et exploitation d'API externes
- Rédaction d'un cahier des charges fonctionnel et d'une documentation technique
- Construction et présentation d'un pitch deck
- Connexion et exploitation d'une base de données
- Application des principes du RGPD (minimisation, information, droit à l'oubli)
- Fiabilisation et test d'une application (cas limites, robustesse)
- Déploiement d'une application en ligne
- Gestion sécurisée de clés secrètes et de services d'API



MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

La formation repose sur une pédagogie active et immersive, centrée sur le vibe coding : chaque journée démarre par un objectif concret, et le même dossier de projet grandit jour après jour.

- Alternance de courtes consignes et de mises en pratique immédiates avec l'agent IA
- Exercices progressifs individuels, en autonomie et en entraide entre voisins
- Un seul et même projet fil rouge du Jour 1 au Jour 5
- Retours réguliers de l'équipe pédagogique

La formation s'appuie sur des modules pratiques progressifs comprenant des exercices guidés.



MODALITÉS D'ÉVALUATION ET DE VALIDATION DES ACQUIS

- Évaluation continue via un fichier de rendu à chaque module
- Analyse des applications construites et de leur évolution jour après jour
- Capacité à expliquer et à présenter son projet (cahier des charges, documentation, pitch)
- Projet final : une application en ligne, fonctionnelle, connectée à une base de données et à au moins deux API

Critères d'évaluation :

- Compréhension des concepts
- Pertinence des automatisations
- Fonctionnement du système
- Clarté et organisation
- Autonomie

La validation des acquis donne lieu à la délivrance d'une **attestation de formation et de compétences acquises**.



MOYENS D'ENCADREMENT ET DE SUIVI

- Encadrement assuré par une équipe pédagogique référente.
- Suivi de la progression des participants tout au long de la formation.
- Accompagnement individualisé en cas de difficulté.



MOYENS TECHNIQUES

- Ordinateurs individuels
- VS Code et extension Claude Code
- Accès à un agent IA (Claude)
- Connexion internet
- Accès à des API et services externes (cartographie, e-mail, météo, agenda...)
- Plateforme d'hébergement pour la mise en ligne (type Vercel ou Netlify)
- Supports pédagogiques numériques (PDF, exercices, cas pratiques)



ADAPTATION AUX BESOINS PROFESSIONNELS

La formation est orientée vers une application concrète en situation réelle : dès le premier jour, chaque participant

choisit le thème de son propre événement et construit son application autour de ce cas.

Les compétences acquises permettent de :

- Concevoir et construire une application avec l'aide d'un agent IA
- Spécifier, documenter et présenter un projet numérique
- Connecter des services externes (API) à une application
- Mettre en place une base de données respectueuse du RGPD
- Déployer et faire vivre une application en ligne

Les acquis sont directement mobilisables en entreprise dès la fin de la formation.



ACCESSIBILITÉ AUX PERSONNES EN SITUATION DE HANDICAP

La formation est accessible aux personnes en situation de handicap.

Un référent handicap est disponible pour étudier les besoins d'adaptation spécifiques.

Fait à Perpignan, le 15 juillet 2026



Vigney Gregory
Directeur général

Association 42 Perpignan Occitanie

Informations légales de l'organisme de formation



Numéro de déclaration d'activité : 76660262166
Numéro de certificat / Certificat
number : 230609-C3148

Association
42 Perpignan Occitanie
5, rue Pierre Curie
66000 Perpignan
SIRET 91104338800022 - NAF 8559B